

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Setelah menelaah beberapa penelitian, ada beberapa yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang sedang digarap oleh penulis. Penelitian terdahulu ini berfungsi sebagai bahan perbandingan dan referensi, kemudian juga untuk menghindari kesamaan dengan penelitian lain. Adapun beberapa penelitian tersebut akan diuraikan pada Tabel 2.1.

**Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu**

No.	Judul/Penulis/ Universitas/ Tahun	Teori Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Analisa Penyalahgunaan Media Sosial Untuk Penyebaran Cybercrime di Dunia Maya atau Cyberspace. Yuni Fitriani & Roida Pakpahan. Universitas Bina Sarana Informatika, 2020.	SosiSial Media, Siber. UU ITE	Metode semi deskriptif kuantitatif	Penyalahgunaan media sosial pada Penyebaran cybercrime masih berlangsung hingga saat ini. Dimana sebagian besar pelaku cybercrime baik di media sosial sengaja atau tidak sengaja akan dijerat Undang- Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Elektronik transaksi (UU ITE)

No.	Judul/Penulis/ Universitas/ Tahun	Teori Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
2.	Strategi Polres Sumbawa Dalam Menangani Berita Bohong (Hoax) di Media Sosial. Arifuddin, Apriadi, dan Ofi Hidayat. Universitas Teknologi Sumbawa, 2020.	Strategi, Polres Sumbawa. Berita Bohong. Media sosial.	Metode Kualitatif.	pada penanganan kasus hoax, SARA, dan juga kejahatan lain pada media sosial Adapun bola gas pembawa mewujudkan suatu hari berbentuk kerjasama bersama tim emas cybercrime serta sapsesi Nusantara untuk memberikan bantuan pameran di dunia maya contohnya lewat website dalam mengusahakan pendidikan serta penyelidikan sosialisasi dan juga edukasi sesuai dengan SOP dan undang-undang.
3.	Tindak Pidana Cyber dan Dampak Penggunaan Media Sosial. Erga Yuhandra, Suwari Akhmaddhian, Anthon Fathanudien. Universitas Kuningan, 2021.	Sosialisasi, Penggunaan, Media sosial.	Metode Kualitatif.	Hasil penelitian manfaat dijalankannya penyerahanku pada desa Purwosari di kabupaten Kuningan provinsi Jawa Barat diselesaikan kesadaran hukum bagi warga setempat yang memusuhi hingga seluruh anggotanya memiliki cadar dan juga menyebabkan suatu pulau Jawa menjadi warga negara untuk mengakseskan

No.	Judul/Penulis/ Universitas/ Tahun	Teori Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
				budaya hukum kepada konsultasi pada saat itu dan juga yaitu kepada hukum maksud temanku menafsirkan dampak pengaruh negatif maupun positif melalui pemakaian smartphone dan juga media sosial layaknya kini.
4.	Aspek hukum pidana cyberbullying di media sosial hatarto pakpahan. Universitas Merdeka, 2020.	Bully. Cyberbullying, sosial media	Metode Kualitatif.	Dimensi hukum pidana cyber ullyonh serta hubungannya terhadap nilai-nilai sosial dimana tindakan bully yang dilaksanakan lewat cara yang konvensional disertai menyerang nama baik maupun kehormatan pihak yang dibeli diutarakan di umum dengan demikian tindakannya bisa diancam pidana serta KUHP
5.	Ancaman Phishing Terhadap Pengguna sosial media dalam dunia cyber crime. Nur fatimah dan mia haryati wibowo 2017.	Cyber Crime, Phishing, Sosial Media	Metode Kualitatif.	Website ialah sumber yang digunakan untuk melakukan tindakan zaman secara dominan, Adapun cara untuk menanggulangnya yakni self ef atau keyakinan dari diri seorang individu untuk menindaklanjuti.

Berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang sedang digarap oleh penulis. Dalam penelitian Yuni Fitriani & Roida Pakpahan sama – sama meneliti tentang kejahatan siber dalam media sosial. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini membahas tentang UU ITE dan pada penelitian Yuni Fitriani & Roida Pakpahan menggunakan teknik metode semi deskriptif kuantitatif.

Kemudian dalam penelitian Arifuddin, Apriadi, dan Ofi Hidayat memiliki persamaan dalam kasus di media sosial. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian ini adalah membahas berita bohong (*hoax*).

Pada penelitian Erga Yuhandra, Suwari Akhmaddhian, Anthon Fathanudien. Memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu adalah membahas sosialisasi penggunaan media sosial. Perbedaannya adalah pada penelitian Erga Yuhandra, Suwari Akhmaddhian, Anthon Fathanudien menitik beratkan kepada remaja untuk melakukan penelitian.

Pada penelitian Hartato Pakpahan dengan peneliti memiliki persamaan dalam pembahasan yaitu di menggunakan media sosial. Perbedaannya jika pada penelitian Hartato Pakpahan lebih membahas tentang adanya *bullying* di media sosial, sedangkan peneliti membahas tentang upaya untuk mengedukasi masyarakat terkait kejahatan siber di media sosial.

Pada penelitian Nur fatimah dan mia haryati wibowo dengan peneliti

memiliki persamaan dalam pembahasan yaitu kejahatan di media sosial. Perbedaannya jika pada penelitian Nur fatimah dan mia haryati wibowo lebih membahas tentang ancaman *phising* di media sosial, sedangkan peneliti membahas tentang upaya untuk mengedukasi masyarakat terkait kejahatan siber di media sosial.

## 2.2 Teori Belajar Sosial

Pembelajaran sosial atau dikenal dengan belajar sosial istilahnya dikenal dengan *observasional learning* yang mana pokok-pokok pada teori ini ialah Albert Bandura yang mempunyai persepsi di mana tingkah laku manusia didasarkan atas refleks secara otomatis serta stimulus namun diakibatkan oleh reaksi yang hadir menjadi hasil atas interaksinya terhadap lingkungan oleh skema kumulatif manusia tersebut dan teori yang tercipta para pembelajaran sosial saat individu mengobservasi serta mengikuti sikap orang lain atau informasi diperoleh melalui perhatian yang diberikan individu terhadap berbagai fenomena sekitar.

Bandura pada teorinya mengutarakan dimana teknik ini meliputi empat tahapan komponen yakni memperhatikan menyimpan informasi, menghasilkan perilaku, serta termotivasi dalam melakukan ulang perilaku tersebut.<sup>1</sup>

### 1) Fase Perhatian (*Attentional*)

Yakni mekanisme untuk memperhatikan ataupun individu yang bisa mengikuti tindakan seseorang saat orang tersebut telah memerhatikannya. Dengan demikian anak bisa mengikuti sikap orang

<sup>1</sup> Herly Janet Lesilolo, Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar Mengajar Di Sekolah, Vol. 4, KENOSIS 2018, 194-195.

tua saat anak tersebut mengenai fokus terhadap perilaku orang tuanya sebelumnya dan mekanik laporan itu bisa terjadi dengan sukunya saat anak yang menjadi pihak khususnya fokus terhadap berbagai pola secara subjektif sama dengan demikian kriteria pokok dalam memilih sebuah perilaku ialah perilaku tersebut harus menarik perhatiannya dan masalah tanah melakukan observasi orang tua dan disebut perilakunya tidak semua orang tua layak diperhatikan dari aspek perilaku.

2) Fase Peningkat (*Retentional*)

Yakni mekanisme ingatan berapa bayi yang laku tersebut untuk hari ini dan anak mempunyai kemungkinan untuk tahu sampai ke perilaku namun tidak mampu mengikutinya dan adalah suatu bangsa dimana anak tersebut berupa yang mana bisa menghindari proses untuk mendirikan dan demikian sangat penting ketika mengingat perilaku saat hendak mencobanya.

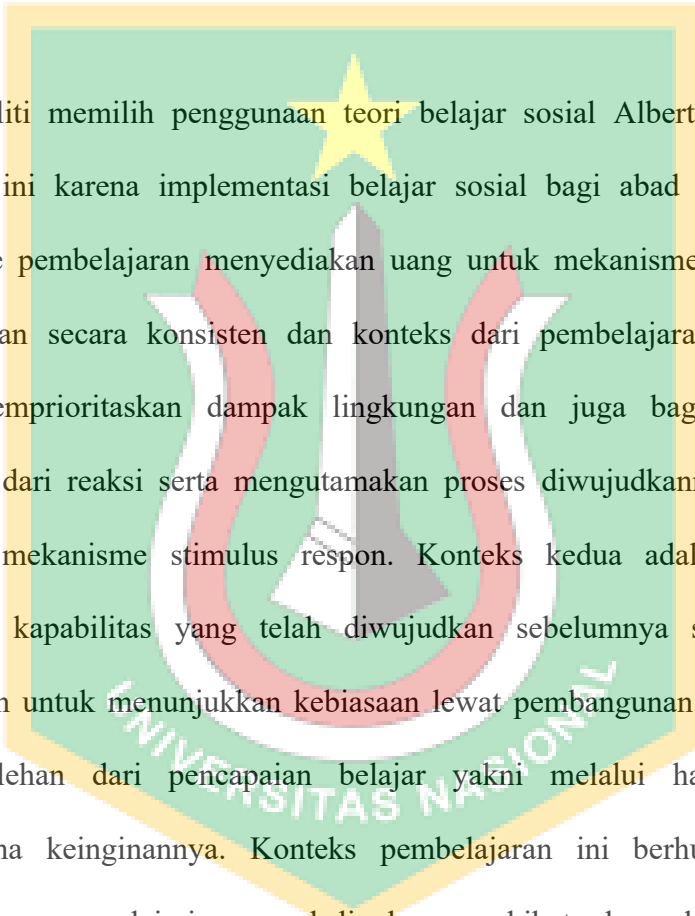
3) Fase pembentukan perilaku (*Production*)

Yakni suatu mekanisme untuk mewujudkan perilaku dan ketika sudah diperhatikan maka akan diingat dengan waktu praktik dan seseorang mengikuti apa yang telah dilihatnya dan diingat pada memorinya. Berbagai dapat sukses pada satu kali percobaan namun ada juga yang memerlukan usaha dalam jangka waktu yang tidak sebentar.

4) Fase motivasi (*Motivation*)

Yakni mekanisme untuk mendorong agar tujuan bisa tercapai dan

saat seseorang sudah fokus terhadap perilaku maka akan mengingat tahapannya dan ketika perilaku tidak dapat diikuti dan seseorang tidak ingin melaksanakannya dalam hal tersebut harus adanya motivasi atau dorongan sehingga individu bisa melakukan penipuan tersebut dari dorongan yang telah diberikan.



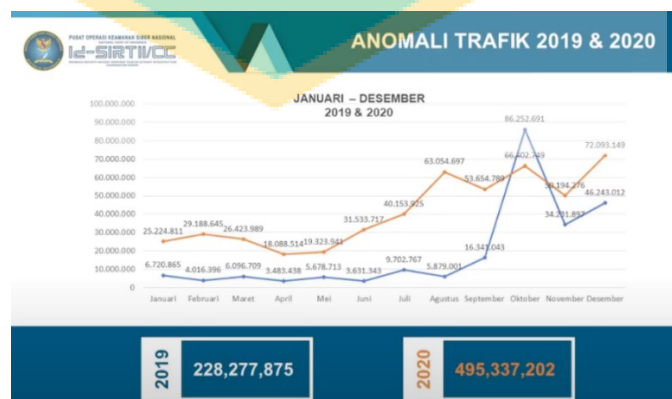
Peneliti memilih penggunaan teori belajar sosial Albert Bandura dalam penelitian ini karena implementasi belajar sosial bagi abad dan juga pada mekanisme pembelajaran menyediakan ruang untuk mekanismenya supaya bisa direncanakan secara konsisten dan konteks dari pembelajaran yang pertama adalah memprioritaskan dampak lingkungan dan juga bagian-bagian serta kontribusi dari reaksi serta mengutamakan proses diwujudkan hasil belajar dari luar mekanisme stimulus respon. Konteks kedua adalah memobilisasi kombinasi kapabilitas yang telah diwujudkan sebelumnya serta mengutamakan untuk menunjukkan kebiasaan lewat pembangunan atau latihan dan juga perolehan dari pencapaian belajar yakni melalui hadirnya perilaku sebagaimana keinginannya. Konteks pembelajaran ini berhubungan dengan peneliti yang mempelajari pengaruh lingkungan akibat adanya kejahatan siber di media sosial, mempelajari bagian kondisi dan peranan pihak yang menjadi korban dan pihak yang berwenang dalam mengurangi adanya tindak kejahatan siber, serta mempelajari hasil akhir atau upaya yang akan dilakukan pihak Direktorat Tindak Pidana Siber dalam mengedukasi masyarakat.

## 2.3 Kejahatan Siber (*Cyber Crime*)

### 2.3.1 Pengertian Kejahatan Siber

Dikutip dari buku Pengantar Teknologi Informasi (2020) karya Dasril Aldo dkk, *cyber crime* adalah kejahatan yang ditimbulkan karena pemanfaatan teknologi internet.<sup>2</sup> Dalam definisi lain, sebagai bentuk tindakan untuk menonton nutrisi dan dilaksanakan melalui internet dengan basis kecanggihan teknologi pembaca serta telekomunikasi.

Kejahatan siber virtual wujud dari kejahatan secara filitua yang digunakan di tempat komputer yang terkoneksi terhadap jaringan internet dan tindakan tersebut termasuk ke dalam perbuatan yang melanggar hukum tersebut bisa mendatangkan kerugian. Kejahatan siber memiliki sifat yang efisien dan cepat dikarenakan perkembangan teknologi dan kebutuhan manusia yang terus berkembang. Kondisi ini juga yang menyebabkan pihak berwajib menemui kendala ketika penyidikan dalam kejahatan siber.



Gambar 2.1 Anomali Trafik terhadap Indonesia Tahun 2019 dan 2020

<sup>2</sup> <https://www.exabytes.co.id/blog/cyber-crime-adalah/>



Sepanjang tahun 2020, BSSN mencatat anomaly trafik terhadap Indonesia berjumlah 495.337.202. Anomali trafik tertinggi terjadi pada 10 Desember 2020 dengan jumlah 7,3 juta anomali. Pada 2019, anomali trafik tercatat 228.277.875. Dari total anomali trafik tersebut, 37 persen adalah aktivitas yang terkait dengan perangkat lunak berbahaya berjenis rojan. Berbeda dengan virus, trojan bersifat tidak terlihat dan sering kali menyerupai program atau *file* yang wajar, tetapi didesain khusus untuk berbagai tujuan, seperti pencurian data.<sup>3</sup>



**Gambar 2.2 Jumlah Anomali Nasional Tahun 2021<sup>4</sup>**

Dalam laporannya, BSSN merinci jumlah serangan siber yang terjadi setiap bulan selama satu tahun 2021. Adapun, serang siber paling banyak terjadi pada bulan Desember 2021 dengan jumlah lebih dari 242 juta anomali. Sementara di bulan Februari, serangan siber paling sedikit terjadi dengan jumlah hampir 45 juta anomali.

<sup>3</sup> <https://www.kompas.id/baca/polhuk/2021/03/01/pandemi-covid-19-ancaman-siber-meningkat>

<sup>4</sup> <https://tekno.kompas.com/read/2022/04/08/06020007/indonesia-hadapi-1-6-miliar-serangan-siber-dalam-setahun-ini-malware-terbanyak?page=all>

### 2.3.2 Jenis-Jenis Kejahatan Siber

Menurut buku *Teknologi Informasi dan Komunikasi* oleh Sunarto, berdasarkan jenis aktivitasnya, *cybercrime* dapat dibagi menjadi :<sup>5</sup>

#### 1. *Unauthorized Acces to Computer System and Service*

Merupakan jenis kejahatan siber dengan memasuki sistem jaringan computer tanpa izin dengan tujuan *sabotase* serta mencuri informasi rahasia.

#### 2. *Illegal Contents*

Merupakan jenis kejahatan siber dengan memasukan data yang menyimpang atau data yang tidak jelas yang sifatnya melanggar hukum.

#### 3. *Data Forgery*

Merupakan jenis kejahatan siber dengan menggunakan data palsu pada dokumen penting yang ada di internet.

#### 4. *Cyber Espionage*

Merupakan jenis kejahatan siber yang dimana penggunaan internet digunakan dengan tujuan untuk memata-matai pihak lain.


---

<sup>5</sup> (ANM), "Cybercrime: Sejarah, Pengertian, Jenis, hingga Cara Menanggulangnya", Kabar Harian, Juli 29, 2023, <https://kumparan.com/kabar-harian/cybercrime-sejarah-pengertian-jenis-hingga-cara-menanggulangnya-1xbDevpYNOc/full>

## 5. Cracking

Merupakan jenis kejahatan siber yang tindakannya bertujuan untuk merusak sistem keamanan komputer.

### 2.3.3 Tindak Pidana Kejahatan Siber (*Cyber Crime*)



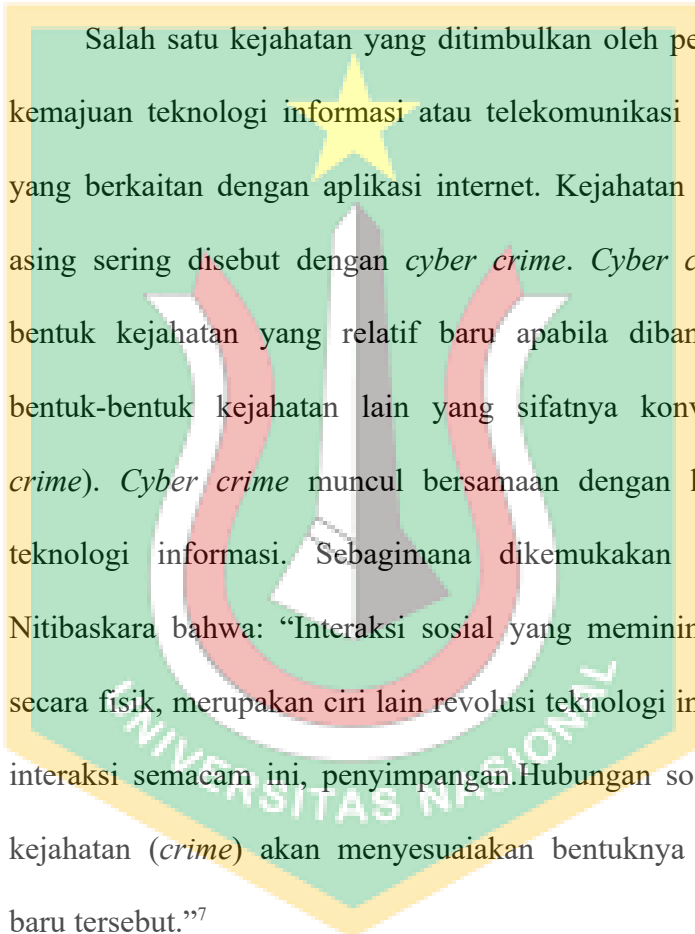
Teknologi telekomunikasi telah membawa manusia kepada suatu peradaban baru dengan struktur sosial beserta tata nilainya. Artinya, masyarakat berkembang menuju masyarakat baru yang berstruktur global. Sistem tata nilai dalam suatu masyarakat berubah, dari yang bersifat lokal-partikular menjadi global universal. Hal ini pada akhirnya akan membawa dampak pada pergeseran nilai, norma, moral, dan kesusilaan.<sup>6</sup> Dampak pergeseran tersebut ditemukannya perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, terjadinya konvergensi antara keduanya. Kemajuan teknologi yang merupakan hasil budaya manusia di samping membawa dampak positif, dalam arti dapat diperdagunakan untuk kepentingan umat manusia juga membawa dampak negatif terhadap perkembangan manusia dan peradabannya.

Perkembangan teknologi komputer, teknologi informasi, dan teknologi komunikasi juga menyebabkan munculnya tindak pidana baru yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan tindak pidana konvensional. Penyalahgunaan komputer sebagai salah satu dampak

---

<sup>6</sup> Abdul Wahid dan Mohammad Labib, *Kejahatan Mayantara (Cybercrime)*, (Bandung : PT Refika Aditama. 2004), hlm. 23. 25

dari ketiganya perkembangan teknologi tersebut tidak lepas dari sifatnya khas sehingga membawa persoalan yang rumit dipecahkan berkenaan dengan masalah penanggulangannya (penyelidikan, penyidikan hingga dengan penuntutan).



Salah satu kejahatan yang ditimbulkan oleh perkembangan dan kemajuan teknologi informasi atau telekomunikasi adalah kejahatan yang berkaitan dengan aplikasi internet. Kejahatan ini dalam istilah asing sering disebut dengan *cyber crime*. *Cyber crime* merupakan bentuk kejahatan yang relatif baru apabila dibandingkan dengan bentuk-bentuk kejahatan lain yang sifatnya konvensional (*street crime*). *Cyber crime* muncul bersamaan dengan lahirnya revolusi teknologi informasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Ronni R. Nitibaskara bahwa: “Interaksi sosial yang meminimalisir kehadiran secara fisik, merupakan ciri lain revolusi teknologi informasi. Dengan interaksi semacam ini, penyimpangan. Hubungan sosial yang berupa kejahatan (*crime*) akan menyesuaikan bentuknya dengan karakter baru tersebut.”<sup>7</sup>

Pada masa awalnya, *cyber crime* didefinisikan sebagai kejahatan komputer. Mengenai definisi kejahatan komputer sendiri, sampai sekarang para sarjana belum sependapat mengenai pengertian atau definisi dari kejahatan komputer. Bahkan penggunaan istilah tindak

---

<sup>7</sup> Didik M. Arief Mansur dan Elisatris Gultom, *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi*, (Bandung : PT Refika Aditama, 2005) hlm. 25. 27

pidana untuk kejahatan komputer dalam bahasa Inggris pun masih belum seragam. Beberapa sarjana menggunakan istilah *computer misuse*, *computer abuse*, *computer fraud*, *computer related crime*, *computer assistend crime*, atau *computer crime*. Namun para sarjana pada waktu itu, pada umumnya lebih menerima pemakaian istilah

*computer crime* oleh karena dianggap lebih luas dan bias dipergunakan dalam hubungan internasional. Dua dokumen Konferensi Perserikatan Bangsa-bangsa (PBB) tentang *The Prevention of Crime and The Treatment of Offenders* di 4 Havana (Cuba) tahun 1990, dan di Wina (Austria) tahun 2000, memang ada dua istilah yang digunakan yaitu *cyber crime*, dan *computerrelated crime*. Laporan Dokumen Kongres PBB ke-10 di Wina, tanggal 19 Juli 2000 menggunakan istilah *computer-related crime*, dengan pengertian bentuk berikut:

*The term computer-related crime had been developed encompass both the entirely new formst of crime that were directed at computer, networks and their users, and the more traditional from crime that were now being committed with the use or assistance of computer equipment.*

a. *Cybercrime in narrow sense (computer crime); any illegal behaviour directed by means of electronic operations that targets the security of computer system and the data processed by them.*

b. *Cybercrime in broader sense (computer-related crime); any*

*illegal behavior committed by means of, or in relation to, a computer system network, including such crimes as illegal possession, offering or distributing information by means of computer system an network.*

Berdasarkan laporan tersebut dapat dimengerti bahwa *cyber crime* dibedakan menjadi 2 pengertian, yaitu dalam pengertian sempit dan luas. Dalam pengertian sempit, *cyber crime* adalah perbuatan yang tidak sah yang menjadikan komputer sebagai sasaran atau target kejahatan, baik pada keamanan sistem maupun datanya. Sedangkan *cyber crime* dalam arti luas merupakan keseluruhan bentuk kejahatan yang ditunjukkan terhadap komputer, jaringan komputer dan para penggunanya, dan bentuk-bentuk kejahatan tradisional yang menggunakan atau dengan bantuan peralatan komputer. Pengertian, yang digunakan dalam istilah *cyber crime* adalah dalam pengertian luas. Pengkategorian jenis *cyber crime* menjadi dua tersebut selaras dengan *The Encyelopedia of Crime and Justice* yang menjelaskan bahwa ada dua kategori kejahatan yang *cyber crime*, yaitu:

- a. *In the first, computer is a tool of a crime, such as froud, embezzlement, and theft of property, or is used to plan manage a crime.*
- b. *In the second, the computer is aobject of a crime, such as sabotage, theft or alteration of storage data, or theft of it service.*<sup>8</sup>

Dari definisi yang diberikan oleh departemen kehakiman Amerika, penyalahgunaan komputer dibagi atas dua bidang utama. Pertama, adalah penggunaan komputer sebagai alat untuk melakukan kejahatan, contoh kasusnya

---

<sup>8</sup> Widodo, *Aspek Hukum Kejahatan Mayantara*, (Yogyakarta : Aswindo,2011) hlm. 7

adalah pencurian. Kemudian, yang kedua adalah komputer tersebut merupakan objek atau sasaran dari tindak kejahatan tersebut, contoh kasusnya adalah sabotase komputer sehingga tidak dapat berfungsi sebagaimana mestinya. Pengertian *cyber crime* menurut Prof Widodo adalah setiap aktivitas seseorang, sekelompok orang, badan hukum yang menggunakan komputer sebagai sarana melakukan kejahatan, atau menjadikan komputer sebagai sasaran kejahatan. Semua kejahatan tersebut adalah bentuk-bentuk perbuatan yang bertentangan dengan peraturan perundang-undangan, baik dalam arti melawan hukum secara material maupun melawan hukum secara formal. Kemudian, definisi lain mengenai kejahatan komputer ini dikeluarkan oleh *Organization of European Community Development (OECD)* yaitu sebagai berikut:

*“ any illegal, unethical or unauthorized behavior relating to the automatic processing and/or the transmission of data ”*

Dari definisi tersebut, kejahatan komputer ini termasuk segala akses ilegal atau akses secara tidak sah terhadap suatu transmisi data. Sehingga terlihat bahwa segala aktivitas yang tidak sah dalam suatu sistem komputer merupakan suatu kejahatan. Batasan atau definisi dari kejahatan komputer juga diberikan, bahwa “kejahatan di bidang komputer secara umum dapat diartikan sebagai penggunaan komputer secara ilegal”

## **2.4 Edukasi Publik**

Menurut Notoadmojo Edukasi atau pendidikan merupakan segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku

pendidikan.<sup>9</sup> Edukasi merupakan proses belajar dari tidak tahu tentang nilai kesehatan menjadi tahu. Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, sudah semestinya usaha dalam menumbuhkembangkan pendidikan secara sistematis dan berkualitas perlu terus diupayakan, sehingga tujuan dari proses pendidikan dapat dicapai secara optimal.<sup>10</sup>

Bagi individu pendidikan merupakan hal yang penting, pendidikan lebih jauh memberikan pengaruh yang besar terhadap kemajuan suatu bangsa. Dalam konteks relasi sosial, khususnya dalam relasi antara masyarakat yang membutuhkan pendidikan pada tingkat dan jenjang tertentu melalui pendidikan formal dan pemerintah sebagai penyedia kebutuhan itu terdapat semacam muatan yang menjadi pengikat dalam relasi itu. Hubungan antara masyarakat dan pemerintah dengan salah satu muatannya adalah kebutuhan atas pendidikan dipahami dalam konteks organisasi, keberadaannya dapat dilihat dari sudut pandang muatan dalam jaringan sosial dalam suatu organisasi sosial.<sup>11</sup>

Publik atau *public* adalah sekelompok orang yang mempunyai perhatian pada sesuatu hal yang sama, mempunyai minat dan kepentingan yang sama. Publik dapat merupakan grup kecil, terdiri atas orang-orang dengan jumlah sedikit juga dapat merupakan kelompok besar.<sup>12</sup> Biasanya individu-individu yang termasuk dalam kelompok itu mempunyai rasa solidaritas terhadap kelompoknya, walaupun tidak terikat oleh struktur yang nyata, tidak berada pada suatu tempat atau ruangan dan tidak mempunyai hubungan langsung. Menurut Frank Jefkins,

<sup>9</sup> Notoatmodjo, S, 2003, *Ilmu Kesehatan Masyarakat Prinsip-Prinsip Dasar*. Jakarta: Rineka Cipta.hal.35

<sup>10</sup> Suliha, U, 2012, *Pendidikan Kesehatan dalam Keperawatan*. EGC: Jakarta.hal.23

<sup>11</sup> Agusyanto. (2007). *Jaringan Sosial dalam Organisasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.hal.11

<sup>12</sup> Abdurrachman, Oemi. 1968. *Dasar – Dasar Public Relations*. Bandung. PT Citra Aditya Bakti.hal.28



*public* adalah sekelompok atau orang-orang yang berkomunikasi dengan suatu organisasi baik secara internal maupun eksternal.<sup>13</sup>

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan terkait pentingnya edukasi untuk masyarakat publik agar memahami dunia maya dan dapat menggunakan media sosial sesuai kebutuhannya.

Acara dari *live streaming* sosial media Instagram @CCICPolri yaitu Jumat curhat online merupakan bentuk nyata contoh dari edukasi publik.



**Gambar 2. 3 Live Streaming pada Plat form Instagram**

Dalam acara ini masyarakat diajak agar lebih memahami mengenai dunia

<sup>13</sup> Jenkins, Frank, 2013. *Public Relations Edisi kelima*, Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.Hal.71

maya, termasuk didalamnya ada membahas mengenai kejahatan siber, menjaga keamanan akun sosial media, serta penggunaan media sosial sesuai dengan kebutuhan. Acara inilah yang menjadi contoh nyata Direktorat Tindak Pidana Siber Bareskrim Polri dalam melakukan upaya mengedukasi masyarakat.

Edukasi publik berperan penting dalam membangun masyarakat yang lebih sadar, peduli, dan bertanggung jawab terhadap isu-isu penting dalam masyarakat. Dengan meningkatkan pemahaman masyarakat tentang berbagai isu, diharapkan dapat terjadi perubahan positif dalam kualitas kehidupan dan lingkungan di sekitar kita.

## **2.5 Media Sosial**

### **2.5.1 Pengertian Media Sosial**

Media sosial adalah Media online di mana pengguna dapat dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan membuat konten seperti blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia maya. Blog, jejaring sosial, dan wiki adalah bentuk media sosial paling populer yang digunakan oleh orang-orang di seluruh dunia.

Karakteristik umum yang dimiliki setiap media sosial yaitu adanya keterbukaan dialog antar para pengguna. Media sosial berubah dari waktu ke waktu dan dapat dipindahkan oleh penciptanya. Juga, situs tertentu dapat diubah oleh komunitas. Selain itu, media sosial juga menyediakan dan membentuk cara baru untuk berkomunikasi.<sup>14</sup>

<sup>14</sup> Tongkotow Liedfray, dkk. 2022. *Peran Media Sosial Dalam Mempererat Interaksi Antar*

Seperti diketahui, sebelum munculnya dan popularitas media sosial, kebanyakan orang berkomunikasi melalui SMS atau telepon melalui ponsel mereka. Namun kini, dengan hadirnya media sosial, masyarakat cenderung berkomunikasi melalui layanan chatting dan berkirim pesan melalui layanan yang tersedia di media sosial. Namun, arus perkembangan teknologi tidak dapat diperlambat, dan sebagian besar anak-anak dan remaja secara bertahap mulai menggunakan jejaring sosial, tidak hanya anak-anak perkotaan dan remaja, tetapi juga anak pedesaan familiar dengan situs jejaring sosial ini.

Pesatnya perkembangan situs jejaring sosial tentu saja mempunyai dampak positif dan juga negatif, maka dari itu penting untuk di buat suatu sistem pengawasan dan bimbingan bagi mereka sehingga mudah dampak negatif nya dapat di hindari serta dampak positif nya semakin diharapkan.

### **2.5.2 Perkembangan Media Sosial**

Sejarah terbentuknya media sosial terjadi pada tahun 1978 dari penemuan sistem papan buletin, yang dapat memungkinkan kita untuk mengunggah, atau mengunduh informasi, dapat berkomunikasi dengan menggunakan surat elektronik yang koneksi internetnya masih terhubung dengan saluran telepon dengan modem. Sistem papan buletin ini ditemukan oleh Ward Christensen dan Randy Sues yang

---

*Keluarga Di Desa Esandom Kecamatan Tombatu Timur Kabupaten Minahasa Tenggara. Jurnal Ilmiah Society. Jurnal volume 2 No.1*

keduanya adalah sesama pecinta dunia komputer. Perkembangan sosial media pertama kali dilakukan melalui pengiriman surat elektronik pertama oleh peneliti ARPA (*Advanced Research Project Agency*) pada tahun 1971.<sup>15</sup>

1) Tahun 1995 muncul dari situs *GeoCities*, situs ini melayani *Web Hosting* yaitu layanan penyewaan penyimpanan data-data website agar halaman website tersebut bias di akses dari mana saja, dan kemunculan *GeoCities* ini menjadi tonggak dari berdirinya website-website lain;

2) Tahun 1997 muncul jenis situs jejaring sosial pertama yaitu *sixdegrees.com* walaupun sebenarnya pada tahun 1995 terdapat situs *Classmates.com* yang juga merupakan situs jejaring sosial. Namun *sixdegree.com* dianggap lebih menawarkan sebuah situs jejaring sosial dibanding *Classmates*;

3) Tahun 1999 muncul situs untuk membuat blog pribadi, yaitu *blogger*. Situs ini menawarkan penggunanya untuk bisa membuat halaman situsnya sendiri. Sehingga pengguna dari *blogger* ini dapat memuat hal tentang apapun. Termasuk hal pribadi ataupun untuk mengkritisi pemerintah. Sehingga bisa dikatakan *blogger* ini tonggak berkembangnya sebuah media sosial;

4) Tahun 2002 berdirinya *Friendster*, situs jejaring sosial yang pada saat itu menjadi booming, dan keberadaan sebuah media sosial

---

<sup>15</sup> Nurul Khatimah & Wahyu Novitasari, 2017 Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun, Jurnal PAUD Teratai. Vol 05 Nomor 03.

menjadi fenomenal;

5) Tahun 2003 berdirinya *LinkedIn*, tak hanya berguna untuk bersosial, *LinkedIn* juga berguna untuk mencari pekerjaan, sehingga fungsi dari sebuah media sosial makin berkembang;

6) Tahun 2003 berdirinya *myspace*, *myspace* menawarkan kemudahan dalam menggunakannya, sehingga *myspace* dikatakan situs jejaring sosial yang *use friendly*;

7) Tahun 2004 munculnya facebook, situs jejaring sosial ini yang terkenal hingga sampai saat ini, merupakan salah satu jenis jejaring sosial yang memiliki pengguna terbanyak;

8) Tahun 2006 lahirnya twitter, situs jejaring sosial yang berbeda dengan yang lainnya, karena pengguna twitter hanya bisa mengupdate status atau yang bernama tweet ini yang hanya dibatasi 140 karakter;

9) Tahun 2007 lahirnya wisser, situs jejaring sosial pertama kali diluncurkan bertepatan dengan peringatan hari bumi 22 april 2007. Situs ini diharapkan bisa menjadi sebuah direktori online organisasi lingkungan seluruh dunia termasuk pergerakan lingkungan baik individu maupun kelompok;

10) Tahun 2011 lahirnya Google+, google meluncurkan situs jejaring sosialnya yang bernama google+, namun pada awal peluncuran google+ hanya sebatas pada orang yang telah di *invite* oleh google. Setelah itu google+ diluncurkan secara umum.

### 2.5.3 Motif Penggunaan Media Sosial

Media sosial kini menjadi bagian dari gaya hidup kita dan digunakan untuk berbagai aktivitas. Untuk komunitas bakat dan kemampuan yang berbagi aktivitas sehari-hari yang dilihat oleh pemakai media, atau untuk berbagi dan mencari pengetahuan, informasi dan berita, dan yang memiliki keinginan yang untuk sama-sama mengetahui dan berbagi pengetahuan sebagai forum. Kehadiran media *social* seperti Instagram telah mendukung kami lebih dekat dan memudahkan komunikasi. Katz, Gurevitch, dan Hazz menerangkan ada sejumlah alasan untuk memuaskan mereka yang ingin puas menggunakan media.<sup>16</sup>

A. Motif kognitif (*cognitif needs*), ialah Kebutuhan akan informasi, pengetahuan dan pemahaman. Kebutuhan ini didasari oleh dorongan dan kemauan untuk menanggapi dan menguasai lingkungan serta melampiaskan rasa ingin tahunya.

---

<sup>16</sup> Shefti Dyah, 2021 *Media Sosial: Interaksi, Identitas dan Modal Sosial*, Jakarta: Prenadamedia Group

B. Motif Aafektif, keperluan berhubungan dengan pengalaman estetis dan kebutuhan berhubungan dengan sikap, kegembiraan dan emosi.

C. Motif integrasi pribadi, Kebutuhan yang berhubungan dengan kehandalan, keyakinan atau kepercayaan, stabilitas, dan status pribadi. Hal-hal tersebut diperoleh dari keinginan akan harga diri.

D. Motif integrasi sosial, Artinya, kebutuhan yang berhubungan dengan peningkatan kontak dengan keluarga, teman dan dunia luar. Di balik itu ada keinginan untuk memiliki. Atau bisa dibayangkan dia ingin bertukar pikiran lewat pemakaian media lain.

E. Motif pelarian (*Escapist needs*) yaitu Hiburan sebagai solusi diperlukan untuk kebutuhan yang terkait dengan keinginan untuk membebaskan atau membubarkan ketegangan, emosi, kesepian, dan kurangnya dukungan sosial.

Meskipun media sosial memiliki banyak manfaat, juga penting untuk diingat bahwa penggunaan yang berlebihan atau tidak tepat dapat memiliki dampak negatif pada kesehatan mental dan interaksi sosial. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan media sosial secara bijaksana dan seimbang dalam kehidupan sehari-hari.

## 2.5.4 Jenis-Jenis Media Sosial

Media sosial juga dapat dibagi menjadi beberapa jenis adalah sebagai berikut:<sup>17</sup>

### 1) Aplikasi Media Sosial Berbagi Video

Aplikasi berbagi video tentu sangat efektif untuk menyebarkan beragam program pemerintah, program tersebut dapat berupa kunjungan atau pertemuan di lapangan, keterangan pemerintah, diskusi publik tentang suatu kebijakan, serta berbagai usaha dan perjuangan pemerintah melaksanakan program-program. Video yang akan dipublikasikan, sebelumnya memerlukan tahap verifikasi sesuai standar berlaku, sebaliknya, pemerintah juga perlu memeriksa membina serta mengawasi video yang tersebar di masyarakat.

### 2) Aplikasi Media Sosial Mikroblog

Aplikasi mikroblog tergolong yang paling gampang digunakan di antara program-program media lainnya. Peranti pendukungnya tak perlu repot menggunakan telepon pintar, cukup dengan menginstal aplikasinya dan jaringan internet. Aplikasi ini menjadi yang paling tenar di Indonesia setelah Facebook. Ada dua aplikasi yang cukup menonjol dalam masyarakat Indonesia, yakni Twitter dan Tumblr.

---

<sup>17</sup> Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, 2014, *Panduan Optimalisasi Media Sosial Untuk Kementerian Perdagangan RI*, Jakarta: Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, hal. 65-82. 21



## 2.5.5 Aplikasi Media Sosial

### 1. Instagram

Aplikasi Instagram merupakan aplikasi yang bisa diakses di ponsel saja, maka dari itu dapat dasar di fotografi disebut perangkat yang bergerak ini sangat diperluaskan untuk dipelajari agar memberikan foto yang lebih menarik. Selain itu, Instagram populer atas kemudahan dan kecepatan berbagi foto, serta sejumlah filter bermodel retro yang sangat menarik. Selanjutnya, pemakai Instagram juga dapat memakai filter foto yang dapat merubah tone motif warna untuk memberikan citra foto yang berbeda.<sup>18</sup>



**Gambar 2. 4 Logo Instagram**

Aplikasi Instagram juga merupakan jejaring sosial berbasis internet dengan kemampuan berbagi cerita melalui gambar digital. Pengguna tidak hanya menggunakan gadget untuk berbagi cerita, tetapi juga langsung membagikan hasil pengambilan foto menggunakan jaringan ini. Media sosial Instagram kini digunakan untuk hampir

---

<sup>18</sup> Bambang. 2021. Instagram Handbook. Jakarta : media kita

semua aktivitas yang diposting di Instagram sehingga menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat khususnya remaja.

Bukan hanya aktivitas pribadi, Foto-foto tempat makan umum serta aktivitas pribadi memiliki daya tarik yang menawan. Instagram lebih dari sekedar aplikasi media-sharing, juga bisa menjadi media atau wadah baru untuk memberikan inspirasi dan mengekspresikan kreativitas dan bakat Anda. Instagram juga telah menjadi aplikasi instan yang ditujukan untuk berbagi foto, tetapi Instagram juga dapat menjadi jejaring sosial, yang menyebut dirinya sebagai layanan berbagi foto. Jejaring sosial yang paling mengesankan adalah kemampuan untuk mengikuti pengguna lain, berkomentar, dan menyukai foto, karena di sini Anda dapat berinteraksi dengan pengguna lain.

## 2. Facebook

Facebook merupakan jejaring sosial atau sosial media yang memungkinkan para pengguna dapat menambahkan profil dengan foto, kontak, ataupun informasi. Penggunaanya dapat bergabung dalam komunitas untuk melakukan koneksi dan berinteraksi dengan pengguna lainnya. Fitur yang ditawarkan facebook sebagai situs jejaring sosial atau media sosial membuat banyak orang menggunakannya. Facebook adalah website jaringan sosial dimana para pengguna dapat bergabung dalam komunitas seperti kota, kerja, sekolah, dan daerah untuk melakukan hubungan dan berinteraksi dengan orang lain. Orang juga

dapat menambahkan teman-teman mereka, mengirim pesan, dan memperbarui profil pribadi agar orang lain dapat melihat tentang dirinya.



**Gambar 2. 5 Logo Facebook**

Facebook merupakan situs jaringan sosial yang diminati oleh semua golongan masyarakat yaitu salah satunya pelajar (mahasiswa). Facebook dikalangan mahasiswa bukanlah hal yang asing lagi, bagi mereka facebook merupakan tren. Hal ini memunculkan gaya hidup baru bagi pengguna facebook khususnya dikalangan mahasiswa.<sup>19</sup> Dimana, mereka yang memiliki facebook tidak ingin ketinggalan dari teman-temannya yang sudah menggunakan facebook, serta gengsi bila mereka dinilai ketinggalan zaman dan “tidak *up to date*” atau gaptek (gagap teknologi)” oleh teman-teman dilingkungan sekitarnya.

<sup>19</sup> <https://www.logo.wine/logo/Facebook>

### 3. Twitter

Twitter yakni suatu layanan jejaring sosial atau media sosial dimana mikrobel memberikan kemungkinan pemakaiannya untuk berkirim serta membaca pesan yang tidak melebihi 280 karakter dengan istilah tweet di mana sebelumnya pesan pada Twitter hanya sebatas 140 karakter namun ditambah 7 November 2017 diberikan penambahan sehingga menjadi 280 karakter. Twitter sendiri dibangun pada 21 Maret 2005 oleh Evan Williams, Jack Dorsey, BizStone, Noah Glass. Twitter sendiri dipublikasikan pada 15 Juli 2016 serta markasnya yakni di San Fransisco, California, Amerika Serikat.<sup>20</sup>



**Gambar 2. 6 Logo Twitter**

Adapun manfaat twitter adalah sebagai media untuk berkomunikasi, media untuk berbagi informasi, berita dan pendapat, media berbagi motivasi, sebagai media bisnis, sebagai media untuk menggerakkan atau mempengaruhi massa, sebagai media hiburan, serta sebagai media untuk mengasah kemampuan menulis.

<sup>20</sup> Usai Ubah Logo Burung, Twitter Resmi Ambil Alih @X, <https://twitter.com/>

#### 4. Youtube

Masyarakat memakai YouTube untuk melihat berita terbaru menyusui informasi dan menonton hiburan seperti film serta mendengarkan lagu atau menonton beberapa tutorial. Aplikasi ini diciptakan menjadi situs untuk membagikan video yang populer terlebih pada generasi muda dimana generasi muda ini cenderung memakai YouTube pada kehidupan sehari-harinya.



**Gambar 2.7 Logo YouTube**

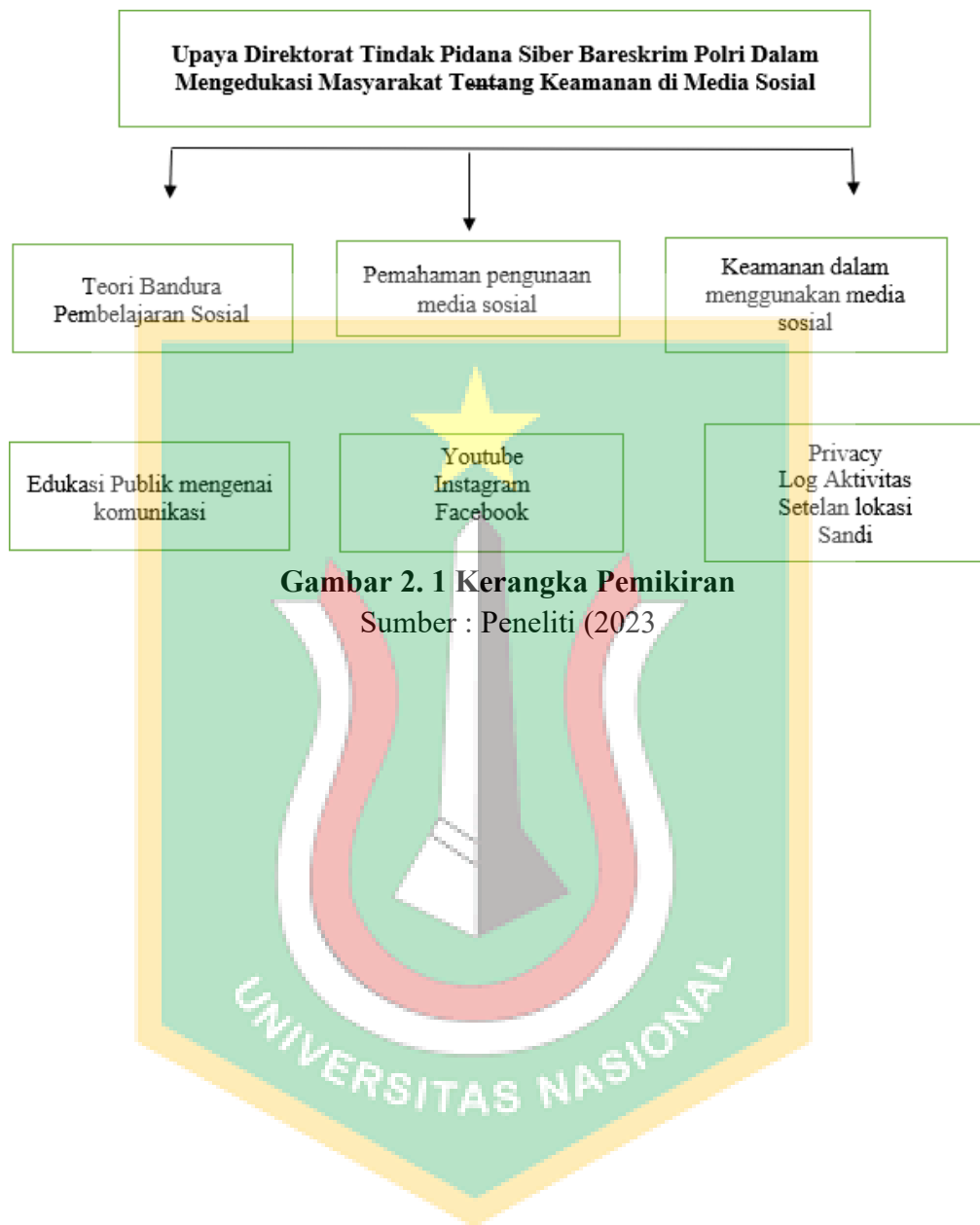
YouTube ialah wadah atau *platform* yang bersifat terbuka yang mendistribusikan nilainya serta mempunyai nilai yang disandarkan terhadap empat poin kebebasan pokok yakni kebebasan berekspresi, mendapat informasi, mempunyai tempat berkarya, serta memakai peluang.

## 2.6 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran yakni garis pemikiran para pencari yang mendasari pemikiran untuk menopang sub-tujuan di balik penelitian ini. Dalam penelitian kualitatif, perlu adanya landasan yang menjadi landasan agar penelitian lebih terarah. Dengan demikian, kerangka kerja untuk mengembangkan konteks dan konsep penelitian lainnya diperlukan untuk memperjelas konteks penelitian, metodologi dan penggunaan teori dalam penelitian. Penjelasan yang disiapkan akan menggabungkan teori dengan permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini.

Berdasarkan penjelasan yang telah dijelaskan di atas, ditarik beberapa konsep yang akan dijadikan acuan bagi peneliti dalam mengaplikasikan penelitian ini. Kerangka teoritis di atas akan diterapkan dalam kerangka konseptual yang relevan dengan penelitian yang akan diteliti, khususnya upaya Direktorat *Cybercrime* Bareskrim Polri dalam mengedukasi masyarakat tentang keamanan di jejaring sosial.

Kerangka ideologi penelitian ini adalah komunikasi dan pendidikan keamanan media sosial, yang merupakan kerangka utama yang digunakan oleh peneliti dan pemangku kepentingan untuk berkolaborasi dalam kegiatan pendidikan masyarakat, yang mengarah pada proses komunikasi antara individu dan kelompok untuk mencapai yang diinginkan. sasaran. Kegiatan edukatif ini berujung pada rumusan masalah yang diteliti oleh peneliti yaitu proses Biro *Cybercrime* Polri dalam mengedukasi masyarakat tentang keamanan seluruh jejaring sosial.



**Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran**

Sumber : Peneliti (2023)